



IN THE YEAR OF THE DRAGON



“Colui che non ha visione delle piccole cose, spesso si rende cieco dei disegni più grandi.”
(Confucio, 551-479 a.C.)

OBBIETTIVO DEL GIOCO

In questo gioco, i giocatori assumeranno il ruolo di nobili Cinesi, cercando di massimizzare la prosperità ed il prestigio delle loro province, nell'antica Cina del 1,000 A.D. Per riuscire nell'impresa, i nobili dovranno ricorrere ai diversi talenti dei propri cortigiani, da Studiosi a Monaci, da Guerrieri ad Artigiani. Questi fedeli sudditi, concederanno la propria esperienza per proteggere i loro governanti dalle conseguenze spesso disastrose delle disgrazie che affliggeranno la popolazione mese dopo mese.

Che sia la siccità, il contagio, o l'invasione Mongola, solo la previsione e la pianificazione risparmieranno i nobili e i loro sudditi da una morte sciagurata.

Tanto meglio un giocatore saprà gestire la sua provincia e affrontare gli apparentemente infiniti attacchi di eventi pericolosi, tanto più onore e punti vittoria il giocatore potrà mostrare alla fine del gioco.

OBBIETTIVO DEL GIOCO

I giocatori assumono il ruolo di antichi nobili Cinesi.

Fedeli cortigiani li aiutano ad evitare gli eventi infausti che si verificano nelle loro province.

Il giocatore che sopravviverà a questi momenti difficili e raccoglierà più punti vittoria sarà il vincitore.

CONTENUTO

1 Tabellone di Gioco

60 Carte (per ciascun giocatore: 11 carte Persona e 1 scheda riassuntiva)

90 Tessere Persona (10 per tipo: Artigiani, Cortigiane, Pirotecnici, Esattori delle tasse, Guerrieri, Monaci, Guaritori, Contadini, Studiosi)

66 Piani dei Palazzi

36 Monete "Yuan" (21 d'argento di valore 1, e 15 d'oro di valore 3)

26 Tessere Riso

14 Tessere "Fuochi d'artificio"

12 Tessere Evento (2 per tipo: Pace, Siccità, Contagio, Invasione Mongola, Tributo Imperiale, Festival del Dragone)

8 Tessere Privilegio (5 piccoli, 3 grandi)

7 Carte Azione

5 Dragoni (1 per giocatore)

5 Basi in plastica, trasparenti (1 per dragone)

5 Segnalini Punteggio (segnalini ottagonali, 1 per giocatore)

5 Segnalini Persona (segnalini rotondi, 1 per giocatore)



Per l'espansione **“La grande Muraglia Cinese”**:

1 Carta Azione ("Costruzione della Muraglia")

30 Tessere Muraglia (6 per giocatore)

Per l'espansione **“I Super Eventi”**:

10 piccole tessere ad "angolo"

*Se stai leggendo questo regolamento per la prima volta, ignora il testo in **grassetto** nelle caselle a destra di ogni pagina. Il testo nelle caselle potrà servire da semplice promemoria per aiutarti a ricordare il regolamento nelle prossime partite.*

PREPARAZIONE

Prima della tua prima partita, togli con cautela tutte le tessere dalle loro cornici e inserisci i Dragoni nelle loro basi in plastica trasparente.

Piazza il **Tabellone di gioco** al centro del tavolo. Metti il resto dei pezzi, così come mostrato nella figura:

- **Le Tessere Persona:** Prima, dividi queste tessere per colore, quindi separale ulteriormente, in base al livello di "esperienza"/età. Dei 9 tipi di Tessera Persona, 6 sono divisi per esperienza. Le tessere divise in questo modo, mostreranno 6 persone (Giovani) inesperte (tessere con meno simboli e valori più alti), e 4 persone (Anziani) con più esperienza (con più simboli e valori più bassi). Piazza gli Anziani nella prima riga, che contiene 2 sezioni, ognuna con spazi per 3 tessere. Piazza quindi i Giovani dello stesso colore sotto di loro, nella seconda riga. Gli Artigiani (beige), le Cortigiane (arancione) e gli Esattori delle tasse (giallo) esistono solo nella versione "Giovane"; separa queste tessere per tipo e dividile in tre pile, piazzandole nei 3 spazi centrali della seconda riga.

Nota: Solo nelle partite a 5 giocatori piazzerai le 10 Tessere Persona, di ogni tipo, sul tabellone. Quando giochi in meno persone, togli 2 tessere di ciascun tipo per ogni giocatore mancante (1 Tessera Giovane e 1 Anziano per quelle divise in gruppi; 2 Tessere Giovane per gli altri - Artigiani, Cortigiane e Esattori delle tasse). Quindi, se si gioca in 4 giocatori, resteranno in gioco 8 Tessere per ciascun tipo; in 3, ne resteranno 6 per tipo; in 2 giocatori resteranno 4 Tessere per tipo.

- **Le Tessere Evento:** Trova le 2 tessere Pace, e piazzale a faccia in su nei primi 2 spazi della riga eventi nella parte bassa del tabellone (contenente 12 spazi colorati). Mescola le restanti 10 tessere a faccia in giù e poi casualmente, una alla volta, piazzale a faccia in su da sinistra a destra nei rimanenti 10 spazi nella riga degli eventi. Ad eccezione delle 2 tessere Pace, non potranno mai esserci 2 tessere uguali adiacenti tra loro, quindi se ne vengono pescate 2 uguali consecutive, slitta la seconda nel successivo spazio libero a destra.

- **Le 7 Carte Azione:** Mescola molto bene le 7 Carte Azione e piazzale a faccia in giù, nello spazio centrale del tabellone di gioco.

Ogni giocatore prende i seguenti pezzi, in un colore a scelta:

- **1 segnalino persona** (rotondo), da piazzare sullo 0 del percorso Persona (il percorso interno al centro del tabellone di gioco);
- **1 segnalino punteggio** (ottagonale), da piazzare sullo 0 del percorso segnapunti (attorno al bordo esterno del tabellone);
- **1 dragone** (inserito nella base in plastica), da piazzare nella propria area di gioco;
- **11 carte persona** (del colore scelto dal giocatore), a formare la propria mano di carte.
- **1 riassunto delle regole**, da piazzare a portata di mano.

Da un lato il riassunto mostra una sintesi delle fasi di gioco, dall'altro lato mostra le azioni e gli eventi in breve.

(Le carte sostitutive vengono utilizzate solo per sostituire le carte perse e/o danneggiate, altrimenti rimangono nella scatola del gioco).

PREPARAZIONE

Piazza le tessere persona sul tabellone (divise tra giovani e anziani), insieme alle tessere evento (2 tessere Pace per prime, poi mescolate casualmente), e le carte azione (in una pila a faccia in giù)



- 1 Le tessere persona (1^a riga: tessere con più simboli; 2^a riga: tessere con meno simboli)
- 2 Pila degli scarti per le carte persona
- 3 Le 7 carte azione
- 4 Le 12 tessere evento (2 tessere pace, poi casualmente)
- 5 I segnalini punteggio
- 6 I segnalini persona sul percorso persona

Ogni giocatore prende:

- 1 segnalino persona (percorso persona)
- 1 segnalino punteggio (percorso punti)
- 1 Dragone
- 11 carte persona
- 4 piani dei palazzi (2 palazzi da 2 piani)
- 6 yuan

Inoltre, ogni giocatore prende **4 piani dei palazzi** e costruisce *2 palazzi con 2 piani* ciascuno e prende **6 yuan** (3 d'argento e 1 d'oro).

(Ogni giocatore dovrebbe mettere i soldi accanto ai propri palazzi affinché possano essere visibili a tutti. I giocatori possono scambiare 1 moneta d'oro con 3 monete d'argento, prendendola dalla riserva, in qualsiasi momento durante il gioco).

Ordina le monete rimanenti, insieme a tutti gli altri pezzi del gioco (piani dei palazzi, tessere riso, fuochi d'artificio, tessere privilegio) creando una riserva comune accanto alla parte alta del tabellone (*vedi la figura precedente*).

Prima che il gioco inizi

Ogni giocatore deve convocare i primi 2 sudditi a corte. Il giocatore più vecchio inizia prendendo 2 tessere persona *diverse* dalla *seconda riga* (quindi solo persone "giovani"). In senso orario tutti gli altri giocatori, a turno, scelgono le proprie 2 tessere persona, seguendo le stesse restrizioni.

Nota: Nessun giocatore può prendere la stessa combinazione di 2 tessere persona, già scelta da qualunque altro giocatore prima di lui.

Esempio: Essendo il giocatore iniziale, Anna prende un Esattore delle tasse e uno Studioso. Successivamente, Ben prende un Esattore delle tasse e un Contadino. Quando Ben finisce, Clara prende uno Studioso e un Contadino. I restanti giocatori non possono prendere le stesse combinazioni Esattore delle tasse/Studioso, Esattore delle tasse/Contadino o Contadino/Studioso ...

Ora e per tutto il resto della partita, i giocatori devono piazzare ogni tessera persona sotto uno qualsiasi dei propri palazzi. Un palazzo di 1 solo piano può contenere solo 1 tessera persona; un palazzo di 2 piani può contenere fino a 2 tessere; un palazzo di 3 piani può contenere fino a 3 tessere persona.

Un palazzo non può mai essere più alto di 3 piani.

Ogni volta che un giocatore prende una nuova tessera persona e la piazza sotto un palazzo, deve anche spostare immediatamente il proprio *segnalino persona* in avanti sul tracciato persona del *numero totale di spazi* che compaiono sulla tessera persona appena acquisita (valori da 1 a 6). Se il proprio segnalino arriva nello stesso spazio occupato da un avversario, lo si piazza semplicemente *sopra*.

Esempio: Nell'esempio sopra, Anna muove il segnalino persona sullo spazio 7. Ben deve muovere il proprio segnalino nello stesso spazio, e quindi lo piazza sopra quello di Anna. Clara è la prossima, e muove il suo segnalino sullo spazio 8.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco ha una durata complessiva di 12 turni, che rappresentano i 12 mesi dell'Anno del Dragone. Ogni turno è composto da 4 fasi distinte, da effettuarsi nel seguente ordine:

- ▶ 1^a Fase: Azione
- ▶ 2^a Fase: Persona
- ▶ 3^a Fase: Evento
- ▶ 4^a Fase: Punteggio

▶ 1^a Fase: Azione

Mescola le 7 carte azione all'inizio di questa fase. Piazzale tutte, a faccia coperta, nel grande spazio al centro del tabellone, divise in tanti *gruppi* quanti sono i giocatori (*es., se ci sono 2 giocatori, vanno divise in 2 gruppi; se ci sono 3 giocatori, 3 gruppi, ecc.*). Le carte devono essere divise il più possibile in modo uniforme. Successivamente, gira le carte a faccia scoperta, assicurandoti che siano visibili a tutti.



Piazza i pezzi rimanenti (monete, sacchi di riso, fuochi d'artificio, privilegi, piani dei palazzi) **nell'area superiore vicino al tabellone**

Prima che il gioco abbia inizio, ogni giocatore prende 2 tessere persona piazzandole nei propri palazzi (solo "Giovani", mai 2 uguali, nessuna combinazione identica tra i giocatori)

Un palazzo può contenere solo 1 persona per piano

Nessun palazzo può essere alto più di 3 piani

I giocatori devono sempre spostare in avanti i propri segnalini persona del numero totale di spazi corrispondenti al numero presente sulle nuove tessere persona acquisite.

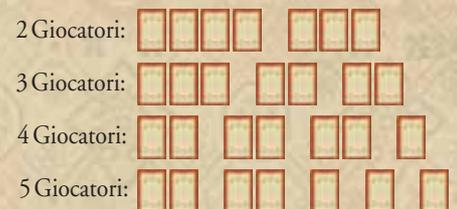
SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Ogni turno è composto da 4 fasi distinte, da effettuarsi nel seguente ordine:

- ▶ 1^a Fase: Azione
- ▶ 2^a Fase: Persona
- ▶ 3^a Fase: Evento
- ▶ 4^a Fase: Punteggio

▶ 1^a Fase: Azione

Disponi le carte azione in gruppi da **2, 3, 4 o 5** carte:



*Esempio di divisione,
giocando in 4 giocatori*



Dopo aver girato tutte le carte, il giocatore il cui segnalino persona è più avanti sul percorso persona sceglie 1 gruppo, piazzandoci sopra il proprio Dragone, ed esegue esattamente 1 delle azioni presenti nel gruppo scelto. Successivamente, il giocatore che è secondo sul percorso persona fa la stessa cosa, e così via. *Ciò significa che l'ordine di gioco non è determinato dall'ordine in cui i giocatori sono seduti, ma viene deciso in tutto il gioco dalla posizione dei segnalini persona sul rispettivo percorso. Se più segnalini persona condividono uno spazio, inizia chi ha il segnalino più in alto rispetto agli altri.*

In questo esempio, i giocatori si alternano come segue: primo giallo, secondo verde, terzo blu, quarto viola, quinto rosso.



Nell'ordine di gioco, i giocatori svolgono il proprio turno scegliendo un gruppo di carte (un giocatore può scegliere un gruppo già scelto dal giocatore precedente), piazzandoci sopra il proprio Dragone e svolgendo l'azione mostrata su 1 qualsiasi carta nel gruppo scelto (inclusa l'azione già eseguita dal giocatore precedente).

Quando tutti i giocatori (in base all'ordine del percorso persona) hanno svolto un'azione, riprendono il proprio Dragone e piazzano la carta azione scelta in quel turno, a faccia coperta, in una pila al centro del tabellone.

Nota: Se un giocatore sceglie lo stesso gruppo di carte già scelte da almeno 1 altro giocatore in quel turno (cioè c'è già almeno un Dragone sopra) deve pagare 3 yuan (rimettendoli nella riserva generale). Se il giocatore non può pagare 3 yuan, non può piazzare il proprio Dragone su quel gruppo.

Esempio: Dora vorrebbe svolgere un'azione di un gruppo di carte che è già stato scelto e che ha 2 Dragoni sopra. Paga 3 yuan alla scorta ed effettua un'azione a sua scelta tra quelle disponibili in quel gruppo.

Invece di piazzare un Dragone su 1 dei gruppi di carte e svolgere un'azione corrispondente, un giocatore può saltare completamente la prima fase così da prendere fino a 3 yuan dalla riserva. In altre parole, il giocatore non prende necessariamente 3 yuan, ma solo la quantità di monete necessarie ad avere un totale di 3 yuan!

Esempio: Emil non vuole effettuare alcuna azione, preferendo guadagnare monete. Possiede già 1 yuan, quindi ne prende altri 2 dalla riserva generale. Con questa azione, Emil conclude la propria Fase 1.

Le Azioni Individuali, in dettaglio:

Tasse:

I giocatori che scelgono questa azione prendono dalla riserva generale 1 yuan per ciascuna delle 2 Monete raffigurate sulla carta, ed 1 yuan in più per ogni Moneta raffigurata su ogni **Esattore delle tasse** (giallo) presente nei propri palazzi. *Non è previsto che nel gioco possano mancare dei pezzi, eccetto quelli relativi alle tessere persona. Se uno qualsiasi degli altri pezzi (tipo monete, privilegi, piani dei palazzi, riso, fuochi artificiali, ecc.) dovesse esaurirsi, sostituirli temporaneamente con qualunque altro tipo di segnalino disponibile.*

Il giocatore il cui segnalino persona si trova più avanti sul rispettivo percorso effettua 1 azione.

Tutti gli altri giocatori eseguono 1 azione ciascuno in base all'ordine dei propri segnalini persona sul rispettivo percorso.

Se un giocatore sceglie un gruppo di carte già scelto in precedenza da un altro giocatore, deve pagare 3 yuan.

Invece di piazzare un Dragone, un giocatore può riprendere fino a 3 yuan dalla riserva.

Le Azioni

Tasse:



Prendi 1 yuan dalla riserva generale per ogni simbolo moneta (presente sulla carta azione e su ciascuno degli **Esattori delle tasse** del giocatore).

Esempio: Clara sceglie l'azione "Tasse". Non ha Esattori delle tasse nei suoi palazzi. Di conseguenza, prende 2 yuan dalla riserva generale. A seguire, Anna, che ha 2 Esattori delle tasse, sceglie la stessa azione. Paga 3 yuan mettendoli nella riserva generale (perchè Clara ha già piazzato il suo Dragone su questo gruppo), e poi se ne riprende 8 dalla riserva (2 + 3 + 3).

Costruire:

I giocatori che scelgono questa azione prendono un *Piano del palazzo* dalla riserva generale per il *Martello* raffigurato sulla carta azione e un ulteriore *Piano del palazzo* per ogni *Martello* raffigurato su tutti gli **Artigiani** (beige) presenti nei propri palazzi. Il giocatore può costruire questi nuovi piani di palazzo aggiungendoli ai palazzi esistenti (*tenendo presente che nessun palazzo può avere più di 3 piani*) o costruire nuovi palazzi da 1 a 3 piani. Non esiste limite al numero di palazzi che un giocatore può possedere.

Nota: Un giocatore può costruire solo i *piani appena acquisiti*. I piani dei palazzi costruiti in precedenza non possono essere riorganizzati.

Esempio: Emil sceglie l'azione "Costruire". Ha 2 Artigiani nei suoi palazzi, quindi prende 3 nuovi piani dalla riserva. Ne utilizza 2 per trasformare un palazzo esistente di un piano in uno di tre piani, e con il terzo, inizia un nuovo palazzo di un piano.

Raccolto:

I giocatori che scelgono questa azione prendono 1 tessera *Riso* dalla riserva generale per il *Sacco di riso* raffigurato sulla carta azione e 1 tessera *Riso* in più per ogni *Sacco di riso* raffigurato su tutti i **Contadini** (verde) presenti nei propri palazzi, e le piazzano accanto ai loro palazzi, ben visibili a tutti.

L'uso di queste tessere sarà spiegato più avanti, nella sezione relativa all'evento "Siccity".

Esempio: Anna sceglie l'azione "Raccolto." Lei ha nei suoi palazzi un *Contadino Giovane* (1 sacco di riso) e 1 *Contadino Anziano* (2 sacchi di riso), per cui prende un totale di 4 tessere riso dalla riserva generale (1 + 1 + 2).

Spettacolo pirotecnico:

I giocatori che scelgono questa azione prendono 1 tessera *Fuochi d'artificio* dalla riserva generale per il *Razzo* mostrato sulla carta azione ed 1 tessera *Fuochi d'artificio* in più per ogni *Razzo* mostrato su tutti i **Pirotecnici** (viola) presenti nei propri palazzi, e le piazzano accanto ai loro palazzi, ben visibili a tutti.

L'uso di queste tessere sarà spiegato più avanti, nella sezione relativa all'evento "Festival del Dragone".

Parata Militare:

I giocatori che scelgono questa azione spostano il proprio Segnalino Persona di 1 spazio in avanti sul *Percorso Persona* per l'*Elmo* mostrato sulla carta azione e di 1 spazio in più per ogni *Elmo* mostrato su tutti i **Guerrieri** (rosso) presenti nei propri palazzi.

Esempio: Ben sceglie l'azione "Parata Militare". Lui ha nei suoi palazzi 2 *Guerrieri Anziani* (2 elmi a testa), quindi muove il proprio segnalino persona di 5 spazi in avanti sul percorso persona (1 + 2 + 2).

Ricerca:

I giocatori che scelgono questa azione spostano il proprio Segnalino Punteggio di 1 spazio in avanti sul *Percorso Punteggio* per il *Libro* mostrato sulla carta azione e di 1 spazio in più per ogni *Libro* mostrato su tutti gli **Studiosi** (bianco) presenti nei propri palazzi.

Costruire:



Prendere un piano del palazzo dalla riserva per ogni martello (presente sulla carta azione e su ciascuno degli *Artigiani* del giocatore), quindi costruire i nuovi piani. N.B. Nessun palazzo può avere più di 3 piani.

Raccolto:



Prendi 1 tessera riso dalla riserva generale per ogni sacco di riso (presente sulla carta azione e su ciascuno dei *Contadini* del giocatore).

Spettacolo pirotecnico:



Prendi 1 tessera Fuochi d'artificio dalla riserva generale per ogni razzo (presente sulla carta azione e su ciascuno dei *Pirotecnici* del giocatore).

Parata Militare:



Avanza di 1 spazio sul percorso persona, per ogni elmo (presente sulla carta azione e su ciascuno dei *Guerrieri* del giocatore)

Ricerca:



Avanza di 1 spazio sul percorso punteggio per ogni libro (presente sulla carta azione e su ciascuno degli *Studiosi* del giocatore)

Esempio: Dora sceglie l'azione "Ricerca". Lei ha nei suoi palazzi 1 Studioso Giovane (2 libri) e 1 Studioso Anziano (3 libri), quindi muove il segnalino punteggio di 6 spazi in avanti sul percorso punteggio (1 + 2 + 3).

Privilegio:

I giocatori che scelgono questa azione pagano **2 yuan** per ottenere un *Privilegio piccolo* o **7 yuan** per ottenere un *Privilegio grande* (mettendo la somma pagata nella riserva generale), e poi piazzano la propria tessera *Privilegio* accanto ai loro palazzi, ben visibile a tutti.

Un giocatore può acquistare solo 1 privilegio per azione, anche se possiede monete per comprarne di più. Un giocatore può accumulare qualsiasi numero di privilegi. Alla fine di *ogni turno*, i giocatori guadagnano un punto vittoria per ogni Dragone raffigurato sulle tessere privilegio possedute.

**Nota: I Dragoni rappresentano sempre punti vittoria. Pertanto, i Dragoni sono raffigurati sulle tessere Privilegio, sui Libri degli Studiosi e sui Ventagli delle Cortigiane.*

► 2ª Fase: Persona

Dopo che tutti i giocatori hanno effettuato un'azione o riportato la propria quantità di monete a 3 yuan, ciascun giocatore, in base all'ordine mostrato dal Percorso Persona (*che potrebbe aver subito cambiamenti a seguito dell'azione "Parata Militare"*), gioca 1 Carta Persona dalla propria mano mettendola sul tabellone nella pila comune degli scarti. Il giocatore di turno prende quindi la relativa Tessera Persona dal tabellone e la piazza sotto uno dei propri palazzi. Se tutti i palazzi sono pieni, il giocatore può sostituire 1 delle sue Tessere Persona esistenti. Il cortigiano sostituito viene "liberato dal servizio regale". Tutte le Tessere Persona sostituite in questo modo vengono rimosse definitivamente dal gioco (*ciò significa che non verranno più rimesse nelle loro rispettive pile sul tabellone!*).

Successivamente, il giocatore di turno sposta in avanti il proprio indicatore sul Percorso Persona del numero di spazi pari al valore presente sulla nuova Tessera Persona appena piazzata.

Nota:

Quando una Persona viene "liberata" (a causa della sua sostituzione o di un evento), i segnalini Persona non vanno mai fatti retrocedere sul percorso corrispondente. L'acquisizione di nuove Tessere Persona non consente a un giocatore di prendere immediatamente nuove Tessere Riso, Fuochi d'artificio, Monete, Punti Vittoria, ecc... Piuttosto, le Tessere Persona generano risorse solo attraverso le azioni corrispondenti, scelte in fasi successive. Quando un giocatore sceglie la carta con il punto interrogativo, può scegliere una qualsiasi Tessera Persona dal tabellone.

Se i giocatori hanno spazio nei loro palazzi, devono assumere nuove persone alla loro corte. Se tutti i palazzi sono pieni e un giocatore non vuole sostituire un cortigiano esistente, può "liberare" la nuova persona rimuovendo dal gioco la tessera appena acquisita. Tuttavia, in questo caso, il giocatore non può spostare il proprio segnalino Persona in avanti sul percorso corrispondente. Quando un giocatore gioca una carta che mostra un cortigiano la cui tessera non è più disponibile, quel giocatore non ottiene nulla in cambio (cioè non ottiene alcun cortigiano "sostitutivo").

Nel 12° turno i giocatori dovranno saltare la 2ª Fase perchè, a questo punto del gioco, non avranno alcuna carta Persona in mano.

► 3ª Fase: Evento

Dopo che ogni giocatore ha giocato una carta Persona, si verifica un evento mensile. Nei primi 2 turni, l'evento è "Pace". Nei turni successivi, l'evento di ogni mese è deciso dalla successiva Tessera Evento presente nella riga degli eventi, partendo da sinistra verso destra. Una volta completato ogni singolo evento, capovolgere a faccia in giù la tessera dell'evento appena concluso.

Privilegio:



Paga 2 o 7 yuan alla riserva e prendi una tessera Privilegio piccola o grande dalla riserva, in base a quanto pagato



= piccolo (2 Yuan)



= grande (7 Yuan)

► 2ª Fase: Persona

Nell'ordine mostrato sul percorso persona, ogni giocatore:

- **gioca 1 carta Persona dalla propria mano,**
- **prende la corrispondente tessera Persona,**
- **la piazza in uno dei propri Palazzi,**
- **muove il segnalino Persona in avanti sul relativo percorso.**

Se tutti i palazzi di un giocatore sono pieni, il giocatore può sostituire una tessera Persona esistente in qualsiasi palazzo.



= qualsiasi Persona

► 3ª Fase: Evento

Ci sono 6 tipi di eventi diversi: La Pace, il Tributo Imperiale, la Siccità, l'invasione Mongola, il Festival del Dragone e il Contagio.

Gli Eventi Individuali, in dettaglio:

Pace:

Non accade *nulla*.

Tributo Imperiale:

Ogni giocatore deve pagare un **Tributo di 4 yuan** all'Imperatore (mettendo le proprie monete nella riserva generale). Se un giocatore non ha abbastanza yuan per pagare il tributo, deve "*liberare*" 1 persona a sua scelta dai propri palazzi per ogni yuan mancante.

Nota: i giocatori non possono "liberare" volontariamente una persona dalla propria corte, per evitare di pagare il Tributo e risparmiare monete. Inoltre, le monete raffigurate sugli Esattori delle tasse dei giocatori non contano nulla quando si deve pagare un Tributo Imperiale.

Esempio: Clara ha solo 2 yuan. Deve pagarli per il Tributo, e per le 2 monete mancanti deve "liberare" 2 persone dai suoi palazzi.

Siccità:

Ogni giocatore deve restituire 1 tessera riso alla riserva generale per *ciascuno* dei propri palazzi nei quali è presente almeno 1 persona. Se un giocatore non ha abbastanza tessere riso, deve "*liberare*" 1 persona da ogni palazzo che non può essere rifornito di riso (in tal caso il giocatore interessato sceglie quale palazzo(i) non sarà rifornito).

Nota: i giocatori non possono "liberare" volontariamente una persona per conservare le tessere riso. Inoltre, il riso raffigurato sui Contadini non conta nulla durante una Siccità.

Esempio: Anna ha 3 palazzi abitati, 1 palazzo vuoto e 4 tessere riso. Anna restituisce 3 tessere riso alla riserva generale, evitando quindi la Siccità. Anche Ben ha 3 palazzi abitati, ma non ha tessere riso. Ben deve "liberare" 1 persona da ciascuno dei suoi 3 palazzi.

Festival del Dragone:

Il giocatore o i giocatori con più tessere Fuochi d'artificio ottengono **6 punti vittoria**, e i secondi giocatori che ne hanno di più ottengono **3 punti vittoria**. In seguito, i giocatori che hanno appena ottenuto punti, devono restituire alla riserva generale metà delle proprie tessere Fuochi d'artificio (arrotondando per eccesso, quando necessario).

Nota: Se più giocatori pareggiano per il primo posto, tutti ottengono 6 punti, e anche per il secondo posto tutti ottengono 3 punti. I giocatori senza tessere Fuochi d'artificio non possono ottenere punti. I razzi raffigurati sui Pirotecnici non contano nulla per la fase di conteggio Fuochi d'artificio, durante il Festival del Dragone.

Esempio: Clara e Emil hanno entrambi 3 tessere Fuochi d'artificio, Anna ne ha 2 e Ben 1. Clara e Emil ottengono 6 punti ciascuno (e scartano 2 tessere), Anna ottiene 3 punti (e scarta 1 tessera). Ben non ottiene punti (e non scarta nulla).

Invasione Mongola:

Ogni giocatore muove il segnalino punti vittoria in avanti, sul percorso dei punti, di tanti spazi quanto è il **numero totale di Elmi di tutti i Guerrieri** presenti nei propri palazzi. Inoltre, il **giocatore o giocatori con meno elmi** deve/devono "liberare" 1 tessera persona ciascuno da uno qualunque dei propri palazzi.

(Può essere anche il guerriero che è stato appena conteggiato).

Nota: Se tutti i giocatori hanno lo stesso numero di Elmi (incluso, per esempio, anche nessun Elmo), ciascuno deve "liberare" 1 persona dal proprio servizio.

Pace:



Non accade nulla

Tributo Imperiale:



Ogni giocatore deve pagare 4 yuan.

Per ogni yuan mancante, "liberare" 1 persona.

Siccità:



Ogni giocatore deve restituire 1 tessera riso per ciascun palazzo abitato.

Per ogni palazzo non rifornito, "liberare" 1 persona.

Festival del Dragone:



I giocatori ottengono 6 o 3 punti vittoria, se sono rispettivamente primi o secondi a possedere più tessere Fuochi d'artificio rispetto agli altri.

I vincitori dei punti, devono scartare la metà (per eccesso) delle proprie tessere Fuochi d'artificio.

Invasione Mongola:



Ogni giocatore riceve tanti punti vittoria quanti sono gli Elmi posseduti.

Il/i giocatore/i con meno Elmi deve/devono "liberare" una singola persona.

Esempio: Anna e Ben hanno ciascuno, nei propri palazzi, 3 Guerrieri con raffigurati 3 Elmi, Clara ne ha 2, mentre Dora e Emil hanno 1 Elmo ciascuno. Anna e Ben muovono il proprio segnalino punteggio di 3 spazi in avanti sul percorso corrispondente, Clara lo muove di 2 spazi, Dora e Emil di 1. Poi, Dora e Emil devono "liberare" ciascuno 1 persona tra quelle presenti nei propri palazzi.

Contagio:

Ogni giocatore deve "liberare" **3 persone a scelta** dai propri palazzi. I giocatori possono proteggere le proprie province dalla diffusione della malattia attraverso i servizi dei loro **Guaritori** (blu). Per ogni mortuaio raffigurato sui propri Guaritori, ogni giocatore deve "liberare" una persona in meno.

Esempio: Clara ha 2 Guaritori giovani nei suoi palazzi (ciascuno con 1 mortuaio). Di conseguenza, lei deve "liberare" 1 persona invece di 3. (La persona "liberata" può essere anche uno dei Guaritori appena usati per proteggersi dal Contagio).

Regola Generale: Se più giocatori devono liberare cortigiani dai propri palazzi nello stesso momento, ciò avverrà nell'ordine mostrato dal percorso Persona.

Decadenza:

Dopo ogni evento, i giocatori devono controllare se hanno palazzi disabilitati. Se ne hanno, ogni palazzo disabilitato deve essere ridotto di 1 piano (rimettendo i piani persi nella riserva generale). Si noti che questo può portare alla completa scomparsa di palazzi disabilitati formati da un singolo piano.

Nota: A causa di questa regola, non ha senso per i giocatori scegliere l'azione "Costruire" per creare palazzi da 1 piano, senza poi assegnarvi 1 persona nella successiva fase persona!

► 4ª Fase: Punteggio

Dopo che l'ultimo evento corrente è terminato, e tutti i palazzi disabilitati hanno subito la fase di Decadenza, i giocatori muovono il proprio segnalino punti vittoria in avanti sul percorso del punteggio guadagnando 1 punto per ciascuna di queste condizioni:

- per ogni **Palazzo** (indipendentemente dal fatto che sia abitato o da quanti piani sia composto);
- per ogni Dragone sui ventagli delle proprie **Cortigiane** (arancio), e
- per ogni Dragone sulle proprie tessere **Privilegio**.

Esempio: Anna ha 3 palazzi contenenti, tra gli altri personaggi, 2 Cortigiane e 1 Privilegio grande: sposta il suo segnalino punteggio in avanti di 7 spazi (3 + 2 + 2).

Il turno é finito, e ne inizia uno nuovo...

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce dopo aver completato la fase punteggio alla fine del 12° turno. Ogni giocatore guadagna punti vittoria aggiuntivi nella fase di **punteggio finale** secondo queste indicazioni:

- **per ogni Persona:** ogni tessera persona nei palazzi dei giocatori vale 2 punti vittoria;
- **per ogni Monaco** (marrone): Per calcolare i punti prodotti da ciascun Monaco, moltiplica il numero di Buddha raffigurati sui Monaci per il numero di piani dei palazzi che abitano;

Contagio:



Ogni giocatore deve "liberare" **3 persone.**

1 in meno per ogni mortuaio.

Decadenza:

Dopo ogni evento, **tutti i palazzi disabilitati perdono 1 piano**

► 4ª Fase: Punteggio

Ogni giocatore riceve punti vittoria per:

- **Palazzi** (1 punto ciascuno)
- **Cortigiane** (1 punto ciascuna)
- **Privilegi** (1 punto per Dragone)

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina dopo la fase punteggio del 12° turno.

Ogni giocatore ottiene ulteriori punti vittoria per:

- **tessere Persona** (2 punti ciascuna)
- **Monaci** (n° Buddha x n° piani)

- **per le monete rimanenti a ciascun giocatore:** prima di tutto, ogni giocatore vende, rimettendole nella riserva generale, tutte le tessere Riso e Fuochi d'artificio per 2 yuan ciascuna. Quindi, ogni giocatore guadagna 1 punto vittoria ogni 3 yuan posseduti.

Esempio: Alla fine del gioco, Ben ha 7 Persone nei suoi palazzi (tra cui 1 Monaco giovane in un palazzo di 2 piani e 1 Monaco anziano in un palazzo a 3 piani), 1 tessera Riso, 2 tessere Fuochi d'artificio e 4 yuan. Ben ottiene un totale di 25 punti vittoria aggiuntivi:

- 14 punti per le 7 Persone;

- 8 punti per i 2 Monaci: $2 (1 \times 2) + 6 (2 \times 3) = 8$;

- 3 punti per i suoi 10 yuan (10 diviso 3) [con 10 yuan ottenuti sommando i 4 che aveva già ai 6 guadagnati vendendo 1 tessera Riso e 2 tessere Fuochi d'artificio].

Il vincitore e Governatore più bravo è il giocatore il cui segnalino si trova più avanti sul percorso Punti Vittoria alla fine del gioco. In caso di parità, il vincitore è il giocatore (tra quelli a pari punti) il cui segnalino Persona si trova più avanti sul percorso ad esso corrispondente.

• **Monete** (3 yuan = 1 punto)

Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore.





1ª ESPANSIONE:



“LA GRANDE MURAGLIA CINESE”

CONTENUTO

1 carta Azione (“costruzione della Grande Muraglia”)

30 tessere Muraglia (6 per ogni giocatore/colore)

Tutte le regole del gioco originale rimangono invariate, ad eccezione di quanto segue:

PREPARAZIONE

I giocatori prendono le 6 tessere Muraglia del proprio colore e le piazzano davanti a loro a faccia in giù (= simboli diversi) nella loro area di gioco.

Mescolare la carta azione “costruzione della Grande Muraglia” con le altre 7 carte azione e piazzarle tutte 8 in gruppi come spiegato nelle regole del gioco di base.

La carta “costruzione della Grande Muraglia” può essere scelta come tutte le altre carte azione.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Quando un giocatore seleziona la carta azione “costruzione della Grande Muraglia”, sceglie una delle proprie tessere Muraglia coperte e riceve i privilegi indicati sulla tessera stessa: *1 tessera Riso, 1 tessera Fuochi d'artificio, 1 piano di un palazzo, 2 yuan, 3 avanzamenti sul percorso persona, oppure 3 punti vittoria.*

Successivamente, il giocatore piazza la tessera Muraglia appena scelta, con il lato Muraglia visibile, sotto alla prima tessera Evento (partendo da sinistra) che non abbia già un muro al di sotto. Le tessere successive dovranno essere piazzate dagli altri giocatori allo stesso modo, a destra di quella già piazzata, così da costruire la Grande Muraglia Cinese (massimo 12 tessere Muraglia).

PUNTEGGIO DELLA MURAGLIA

Nei due turni in cui si verifica l'*Invasione Mongola*, dopo che gli effetti dell'invasione sono stati completati, vengono assegnati i punti della Muraglia. Ci sono due possibilità:

- Se le tessere Muraglia raggiungono almeno la posizione dove si trova la tessera evento *Invasione Mongola* del turno in corso, ogni giocatore riceve 1 punto vittoria per ogni tessera Muraglia del proprio colore che compone la Grande Muraglia in quel momento.
- Se le tessere Muraglia non raggiungono la posizione dove si trova la tessera evento *Invasione Mongola* del turno in corso, ogni giocatore che non ha piazzato nessuna tessera Muraglia (o comunque quello/i che ne ha/hanno piazzate di meno), deve “liberare” un personaggio dai propri palazzi.

Alla fine del 12° turno, vengono nuovamente conteggiati i punti per la Grande Muraglia. In questo caso, se la Muraglia è stata costruita con 12 tessere, i giocatori ottengono 1 punto per ogni tessera Muraglia piazzata del proprio colore. Se la Muraglia è costruita con meno di 12 tessere, il giocatore o i giocatori con meno tessere piazzate (o che non le hanno piazzate) nella Muraglia devono “liberare” 1 persona da uno dei propri palazzi, prima dell'assegnazione dei 2 punti vittoria per ogni personaggio presente nei palazzi stessi alla fine del gioco.



I giocatori prendono 6 tessere Muraglia del proprio colore e le piazzano a faccia in giù. Mescolare la carta azione “costruzione della Grande Muraglia” con le altre 7 carte azione. La carta azione “costruzione della Grande Muraglia” può essere scelta come tutte le altre.

Chi costruisce una tessera Muraglia, riceve il corrispondente privilegio:



PUNTEGGIO DELLA MURAGLIA

Il punteggio della Muraglia viene conteggiato dopo l'evento dell'*Invasione Mongola*:

- Se la Muraglia raggiunge la tessera evento dell'*Invasione Mongola*, i giocatori con proprie tessere nella Grande Muraglia guadagnano 1 punto vittoria per ogni tessera.
- Se la Muraglia non raggiunge la tessera evento dell'*Invasione Mongola*, i giocatori che hanno piazzato meno tessere Muraglia devono “liberare” una persona.

Dopo 12 turni, vengono nuovamente conteggiati i punti per la Grande Muraglia



2^a ESPANSIONE: "I SUPER EVENTI"



CONTENUTO

10 piccole tessere "Super Evento" angolari

Tutte le regole del gioco base rimangono invariate, tranne quelle seguenti. I giocatori possono scegliere se giocare con una o entrambe le espansioni contemporaneamente.

PREPARAZIONE

Mescolare le 10 tessere ad "angolo" a faccia in giù. Poi, sceglierne una a caso e piazzarla sulla tessera evento del 7° mese (nell'angolo in alto a destra). Rimettere nella scatola le restanti 9 tessere non scelte, perchè non saranno utilizzate durante il gioco.

L'effetto del Super Evento appena scelto deve essere risolto dopo l'evento normale e prima della fase punteggio del 7° turno.

(Nota: I giocatori possono anche decidere insieme quale delle 10 tessere "Super Evento" aggiungere al gioco, anzichè sceglierla casualmente. Questa scelta può avvenire sia prima che dopo il piazzamento dei normali eventi).

Festival delle Lanterne:

I giocatori ricevono punti vittoria per le persone presenti nei propri palazzi, come avviene alla fine del gioco: ciascuno guadagna 2 punti vittoria per ogni persona.

Buddha:

I giocatori ricevono punti vittoria per i Monaci, come avviene alla fine del gioco: Buddha x numero di piani = punti vittoria.

Terremoto:

A partire dal primo giocatore e seguendo l'ordine del percorso persona, ogni giocatore rimuove 2 piani qualsiasi dei suoi palazzi (rimettendoli nella riserva generale).

Questo obbliga il giocatore a "liberare" le persone che li abitavano.

Alluvione:

A partire dal primo giocatore, ciascuno somma i propri yuan con le tessere Riso e Fuochi d'artificio, e ne restituisce alla riserva generale la metà del totale (arrotondata per difetto), nella combinazione che preferisce.

Esempio: Anna ha 3 yuan, 2 tessere Riso, e 2 tessere Fuochi d'artificio per un totale di 7. Di queste, deve restituirne 3, ad esempio 2 yuan e 1 tessera Fuochi d'artificio, oppure 1 yuan e 2 tessere Riso, ecc...

Eclissi solare:

L'evento del 7° turno viene risolto una seconda volta.

Esempio: L'evento è un Festival del Dragone. Tutti i giocatori che guadagnano punti vittoria scartano la metà delle loro tessere Fuochi d'artificio. Poi, il Festival del Dragone viene risolto nuovamente (con risultati ora potenzialmente diversi).



Mescolare le 10 tessere ad "angolo", sceglierne una a caso e piazzarla sulla tessera evento del 7° mese.



Conteggio persone
(2 PV/persona)



Conteggio Buddha
(Buddha x numero di piani = PV)



Perdi 2 piani di palazzo



Restituire metà del totale di: yuan + tessere Riso + tessere Fuochi d'artificio



L'evento base del 7° turno viene risolto una seconda volta.

Eruzione vulcanica:

Tutti i giocatori spostano il proprio segnalino Persona nello spazio 0 sul relativo percorso, senza cambiare l'attuale ordine di gioco (cioè, la pedina del giocatore che si trovava più avanti va posta in cima alla pila, mentre quella del giocatore che si trovava più indietro alla base).

Tornado:

A partire dal primo giocatore, seguendo l'ordine del percorso Persona, ogni giocatore deve scartare 2 delle proprie carte Persona. Ciò significa che i giocatori avranno una sola carta ciascuno nell'8° e 9° mese, e salteranno la fase Persona non solo al 12° mese (come nel gioco base), ma anche al 10° e all'11° mese.

Alba:

A partire dal primo giocatore, e seguendo l'ordine del percorso Persona, ogni giocatore sceglie un nuovo personaggio *giovane* e lo piazza all'interno di un suo palazzo (nota: senza aver bisogno di giocare la carta appropriata!) rispettando le regole della 2ª fase. Poi il giocatore sposta il proprio segnalino Persona in avanti lungo il relativo percorso del numero appropriato di spazi. *Nota: Durante l'Alba, un giocatore non può scegliere un personaggio che è già stato scelto da un altro giocatore prima di lui.*

Tentato omicidio:

Tutti i giocatori devono scartare i propri privilegi (senza ottenere alcun compenso!) rimettendoli nella riserva comune. Così, i privilegi non vengono conteggiati nella fase di punteggio che segue.

Concessione:

A partire dal primo giocatore, ciascuno sceglie un personaggio presente nei propri palazzi e riceve subito i vantaggi ad esso corrispondenti.

Esempio: Anna sceglie i suoi Contadini e riceve immediatamente tante tessere Riso quanti sono i simboli Riso sui Contadini presenti nei suoi palazzi. Alfonso sceglie i suoi Monaci e ottiene un numero di punti vittoria pari al numero di Buddha raffigurati sui Monaci moltiplicati per il numero di piani dei palazzi in cui abitano. Valerie sceglie i suoi Studiosi e ottiene 1 punto vittoria per ogni Libro mostrato su tutti gli Studiosi presenti nei propri palazzi.

Avete commenti o domande su questo gioco? Contattateci:

Ravensburger USA, Inc. | 1 Puzzle Lane | Newton, NH 03858

E-Mail: info@aleaspiele.de | www.aleaspiele.de

© 2007 Stefan Feld

© 2007/2017 Ravensburger Spielverlag

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco ed è da intendersi come "supporto" ai giocatori di lingua italiana, per aiutarli a comprendere le regole del gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario e/o editore.

Traduzione del regolamento a cura di "aL3s5aNdRo" (La Tana dei Goblin Brescia)



Spostare tutti i segnalini Persona nello spazio 0 sul relativo percorso



Scarta 2 carte Persona



Scegliere un nuovo personaggio *giovane*



Scartare tutti i privilegi



I giocatori ottengono il vantaggio di un tipo di persona presente nel proprio regno



234 701